

Biriukov Konstantin Sergeevich

Urale Föderale Universität Namens B. N. Jelzin

Russland, Jekaterinburg

Wissenschaftliche Leiterin: Belozerova Anna Aleksewna

Urale Föderale Universität Namens B. N. Jelzin

Russland, Jekaterinburg

LOKALISIERUNG DER VIDEOSPIELE IM KONTEXT DER INTERKULTURELLEN KOMMUNIKATION

***Zusammenfassung:** Heute hat die Spieleindustrie ihren Höhepunkt auf dem Weltmarkt erreicht. Videospiele werden auf der ganzen Welt von Menschen aller Altersgruppen genossen. Deshalb ist es notwendig, das Produkt an die Verbraucherländer anzupassen. Die Verarbeitung von Spielen wird durch sogenannte Lokalisierer durchgeführt, und der Prozess wird als Lokalisierung bezeichnet. Das Verfahren beinhaltet die Vorbereitung der Software und Hardware des Spiels für den Verkauf in einer neuen Region oder einem neuen Land, Analyse und Verarbeitung von Materialien, die vom Spieleentwickler kommen, ihre Vorbereitung für die Übersetzung, die Auswahl des Teams für das Projekt, die Verteilung der Rollen und Aufgaben, die Ausgabe des Materials an die Darsteller, Kontrolle der Fristen, Übersetzung, Bewertung der Qualität und Bearbeitung, Endprüfung, Übergabe des Textes an die Firma-Entwickler und Lokalisierungstest.*

***Schlüsselwörter:** das Videospiel, die Lokalisierung, die Übersetzung, Schwierigkeiten.*

Бирюков Константин Сергеевич

Студент

Кафедра иностранных языков и перевода

Уральский федеральный университет имени первого

Президента России Б.Н. Ельцина

Научный руководитель: Белозерова Анна Алексеевна

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР В КОНТЕКСТЕ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

***Аннотация.** Сегодня игровая индустрия достигла своего пика на мировом рынке. Видеоиграми во всем мире наслаждаются люди всех возрастов. Поэтому необходимо адаптировать продукт к странам-потребителям. Обработка игр осуществляется так называемыми локализаторами, а процесс называется локализацией. Процесс включает в себя подготовку программного и аппаратного обеспечения игры к продаже в новом регионе или стране, анализ и обработку материалов, предоставляемых разработчиком игры, подготовку к переводу, подбор команды для проекта, распределение ролей и задач, выдачу материала актерам, контроль сроков, перевод, оценку качества и редактирование, окончательное тестирование, сдачу текста компании-разработчику и тестирование локализации.*

***Ключевые слова:** видеоигра, локализация, перевод, трудности.*

In den USA in den 1980er Jahren wurde die erste Übersetzung des japanischen Spiels Pac-Man gemacht. In Russland begann der aktive Lokalisierungsprozess nach dem Zusammenbruch der UdSSR.

Bei der Anpassung der Videospiele für die Spieler aus anderen Ländern gibt es viele Besonderheiten, die mit der interkulturellen Kommunikation verbunden sind. Und damit das Spiel nicht verboten wäre, müssen die Menschen, die sich mit der Adaptierung beschäftigen, einige Kleinigkeiten nicht nur im Text sondern auch in der Graphik verändern.

Z.B. das Videospiel Wolfenstein II: The New Colossus. Die Handlung geht in der alternativen Welt nach dem zweiten Weltkrieg, wo die Nazis gewonnen haben.

Trotz der Tatsache, dass das Spiel einen hellen satirischen Charakter hat, waren die strengen Gesetze des Nationalsozialismus in Deutschland noch in Kraft, weshalb die Entwickler das Spiel zensieren mussten [12].

86 Abs. 1,3 des Strafgesetzbuches der Bundesrepublik Deutschland besagt: Wer Propagandamaterialien, deren Inhalt in unmittelbarem Zusammenhang mit der Ideologie des Nationalsozialismus steht, im In- oder Ausland verbreitet, herstellt, gewerbsmäßig verwendet oder durch Medien öffentlich zugänglich macht, kann strafrechtlich verfolgt und mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden.

So wurde z.B. das Hakenkreuz in Wolfenstein 2 durch das weniger erkennbare Zeichen ersetzt, und in der Szene, in der die Schauspieler zum Vorsprechen für die Rolle des Blaskowitz im Nazi-Film kommen, wurde Adolf Hitler zensiert. Erscheint er in der regulären Version des Spiels in seiner Gestalt, so haben die Entwickler in der deutschen Version die Figur ihres Schnurrbartes beraubt, um nicht erkannt zu werden. Die Anrede «mein Führer» wurde durch «mein Kanzler» ersetzt.

Es gibt auch die Situationen, wenn die Lokalisierer die ganzen Levels «rausschneiden» sollen. Das passierte mit der Mission «No Russian» im Call of Duty: Modern Warfare 2 [9].

Diese Mission hat skandalöse Berühmtheit erlangt. Sie schildert die Erschießung von Zivilisten durch bewaffnete Terroristen auf einen fiktiven Moskauer Flughafen, wobei der vom Spieler gesteuerte Charakter, ein Undercover-Agent, unter den Terroristen ist. Der Spieler kann den Level passieren, ohne einen der Zivilisten zu töten, oder ihn ganz überspringen, falls gewünscht.

In Russland wurde nur die PC-Version des Spiels veröffentlicht - sein Vertreiber war 1C Company. Der Level «No Russian» wurde aus dem Spiel herausgeschnitten; die Spielversionen für Konsolen wurden in Russland nicht veröffentlicht, weil es technisch nicht möglich war, den Level aus diesen Versionen herauszuschneiden.

Die in Japan und Deutschland erschienenen Versionen des Spiels waren moderateren Einschränkungen unterworfen - in ihnen ist der Level zwar vorhanden,

aber das Spiel erlaubt es dem Spieler nicht, auf Zivilisten zu schießen: Wird auf sie geschossen, endet die Mission sofort im Misserfolg.

Mission «No Russian» war der Grund, warum das British Board of Film Classification dem Spiel ein Rating 18+ gab.

Jedes Videospiel erhält nach seiner Veröffentlichung eine andere Reaktion von Kritikern und Spielern. Neben Kommentaren zum Gameplay, der Handlung und den Charakteren gibt es auch Beschwerden über die Zeilen, die die Charaktere des Spiels sprechen. Die Übersetzer müssen die Elemente des Satzes kürzen und ändern, um das Spiel nicht auf dem Territorium eines anderen Landes zu verbieten, ohne den Sinn des Originals zu verlieren.

Ein Beispiel ist das Spiel «Call of Duty: Modern Warfare» [10], das 2019 erscheint. Den Entwicklern dieses Spiels wird vorgeworfen, dass das Spiel eine Propaganda der Russophobie ist, weil die russische Armee im Spiel mit Terroristen verglichen wird. Obwohl die Entwickler selbst behaupten, dass das Spiel nur eine graue Moral hat, d.h. es gibt hier keine guten oder schlechten Seiten. Nehmen wir zwei Phrasen als Beispiel. Die erste: «Und ich mache keinen Unterschied zwischen Al-Qatala und der russischen Armee». Es kann übersetzt werden als "Und für mich gibt es keinen Unterschied zwischen Al-Qatala und der russischen Armee. Um diese Situation zu «glätten», nahmen die Lokalisierer gleichzeitig eine Substitution und Konkretisierung mit "die russische Armee" für «Barkovs Leute».

Es gibt auch die Adaptierungen der Namen von den Spielpersonen. Man kann hier ans Spiel aus Japan erinnern. Es heißt Phoenix Wright: Ace Attorney [11].

In der Originalversion des Spiels lautet der Name der Hauptfigur Ryuichi Naruhodo. In den englischen, deutschen und russischen Adaptionen wurde dieser Name jedoch in Phoenix Wright geändert. Diese Änderung des Vor- und Nachnamens der Hauptfigur ist nicht zufällig und nicht die Willkür des Übersetzers. Ryuichis Name hat die Silbe Ryu (龍), die sich auf einen Drachen bezieht, als unsterbliches und mächtiges Wesen. Die Autoren fügten außerdem «naruhodo» hinzu, was so viel wie verständlich, ja, wahr bedeutet. Was am Ende herauskam. Der Drache verwandelte sich

in Phoenix, was den Charakter des Protagonisten unterstreicht - ein Anwalt, und der Nachname Wright ist mit dem Streben nach Gerechtigkeit verbunden.

Das Lokalisierungsteam unter der Leitung des Übersetzers Alexander Smith hat eine Übersetzung von Phoenix Wright: Ace Attorney erstellt, die verschiedenen Verweise auf die Populärkultur und berühmte Filmzitate enthält. Die Mitglieder des Lokalisierungsteams Jean Pierre Kellams und Janet Xu bestätigten in mehreren Interviews, dass dieses Spiel eine Art Training für sie war. Sie erklärten, dass die ursprüngliche japanische Version eine Menge Verweise auf die japanische Kultur enthielt, die meisten davon auf die Tokusatsu-Serie und das sie umgebende Fandom, das den kulturellen Hintergrund der ganzen Angelegenheit bildet. Das Lokalisierungsteam wiederum lokalisierte diese Referenzen, um sie der westlichen Kultur anzupassen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es die Aufgabe der Lokalisierer ist, die Arbeit an den ethischen und moralischen Rahmen sowie an die Gesetze des Landes anzupassen. Manchmal ist es notwendig, den Sinn zu opfern und Ecken zu glätten, denn die Übersetzer haben eine große Verantwortung für die zukünftige Reaktion der Spieler.

LITERATURVERZEICHNIS

1. Играть по-русски: локализаторы и локализации [Электронный ресурс] // Игромания.
URL: https://www.igromania.ru/article/12036/Igrat_po-russki_lokalizatory_i_lokalizacii.html (дата обращения 18.01.2021).
2. История русских локализаций: от «Фаргуса» до наших дней — Игры Mail.ru [Электронный ресурс] // Игры mail.ru.
https://games.mail.ru/pc/articles/feat/istorija_russkih_lokalizacij_ot_fargusa_do_nashih_dnej/(дата обращения 18.01.2021).
3. Локализация компьютерной игры [Электронный ресурс] // Википедия.
URL:
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%

BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE
%D0%B9_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B (дата обращения 18.01.2021).

4. Локализация компьютерных игр [Электронный ресурс] // ALBA translating company. URL: <https://www.alba-translating.ru/ru/ru/translation/games.html> (дата обращения 18.01.2021).

5. Локализация игр в России [Электронный ресурс] // Stopgame. URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/75095> (дата обращения 27.01.2021).

6. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс] // Хабр. URL: <https://habr.com/ru/post/324496/> (дата обращения 26.01.2021).

7. Почему многие проекты не переводят на русский язык? Особенности локализации игр [Электронный ресурс] // Coop-Land. URL: <https://coop-land.ru/helpguides/blogs/17553-osobennosti-lokalizacii-igr-i-pochemu-mnogie-proekty-ne-perevodyat-na-russkiy-yazyk.html> (дата обращения 25.01.2021).

8. Словарь геймера [Электронный ресурс] // GAMER INFO. URL: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary/> (дата обращения 23.01.2021).

9. Call of Duty: Modern Warfare 2, Activision, 2009.

10. Call of Duty: Modern Warfare, Activision, 2019.

11. Phoenix Right: Ace Attorney, Capcom, 2001.

12. Wolfenstein II: The New Colossus, Bethesda Softworks, 2017.